

Änderung der Turnierbridge-Regeln 2017 mit 1.1.2024

REGEL 73 – INFORMATIONSAUSTAUSCH, VERHALTEN, TEMPO UND TÄUSCHUNG

A. Angebrachter Informationsaustausch zwischen Partnern

1. Während Lizitation und Spiel darf der Informationsaustausch zwischen Partnern nur mittels der Ansagen und gespielten Karten erfolgen, außer die Regeln genehmigen ausdrücklich etwas anderes.
2. Ansagen und Spiel sind ohne Betonung, Verhaltensauffälligkeit und Stimmmodulation, und ohne vorsätzliches Zögern oder Hast zu machen (siehe aber Regel 73D3). ~~Der Zuständige Verband kann Pflichtpausen vorschreiben, etwa in der ersten Lizitrunde, nach einer Sprunggebotwarnung, oder am ersten Stich.~~

B. Verbotener Informationsaustausch zwischen Partnern

Es ist den Spielern streng verboten, Informationen mit anderen Mitteln oder auf andere Weise auszutauschen als in Regel 73A beschrieben; auch der Versuch ist strafbar.

1. ~~Die Partner dürfen nicht mit anderen Mitteln Informationen austauschen, wie etwa durch die Art einer Ansage oder des Spiels einer Karte, durch spielfremde Bemerkungen oder Gesten, gestellte oder nicht gestellte Fragen, Alerts oder Auskünfte, die gegeben oder nicht gegeben werden.~~
2. ~~Der schwerstmögliche Verstoß liegt vor, wenn eine Partnerschaft durch vorher abgesprochene Methoden, die nicht durch diese Regeln gestattet sind, Informationen austauscht.~~

C. Zufällige Unerlaubte Information vom Partner

1. Wenn einem Spieler eine unerlaubte Information von seinem Partner zur Verfügung steht, wie etwa aus einer Bemerkung, Frage, Auskunft, Geste, Verhaltensauffälligkeit, Stimmmodulation, Hast oder Zögern, ein unerwartetes Alert oder das Ausbleiben eines erwarteten Alerts, muss er mit größter Sorgfalt darauf achten, daraus keinen Vorteil zu ziehen [siehe Regel 16B1(a)].
2. Ein Spieler, der gegen Punkt C1 verstößt, kann bestraft werden; sind die Gegner geschädigt worden, siehe außerdem Regel 16B3.

D. Unterschiede in Tempo oder Art und Weise

1. Es ist wünschenswert, ~~wenn auch nicht immer erforderlich~~, dass die Spieler ein gleichförmiges Tempo und unveränderliche Art und Weise beibehalten. Die Spieler sollten besonders sorgsam sein, wenn Unterschiede ihrer Seite zum Vorteil gereichen könnten. Andernfalls ist es kein Regelverstoß, unabsichtlich Tempo oder Art und Weise einer Ansage oder eines Spiels zu variieren. Einen Schluss daraus darf nur ein Gegner ziehen, und das auf eigene Gefahr.
2. Ein Spieler darf überhaupt nicht versuchen, einen Gegner mittels einer Frage, Bemerkung oder Geste zu täuschen, noch durch die Hast oder das Zögern bei einer Ansage oder einem Spiel (wie zum Beispiel durch Zögern beim Spiel eines Singles); noch durch die Art, in der eine Ansage oder ein Spiel gemacht werden; oder durch zweckgerichtetes Abweichen vom korrekten Ablauf (siehe auch Regel 73E2).

3. Der Zuständige Verband kann Pflichtpausen vorschreiben, etwa in der ersten Lizitrunde, nach einer Sprunggebotwarnung, oder am ersten Stich.

E. Täuschung

1. Ein Spieler darf korrekterweise versuchen, einen Gegner durch eine Ansage oder ein Spiel zu täuschen (solange die Täuschung nicht durch unangemessene Hast oder Zögern unterstützt wird, und auch nicht durch eine nicht bekanntgegebene Partnerschaftsvereinbarung oder –erfahrung) geschützt ist.

2. Wenn der Turnierleiter feststellt, dass ein unschuldiger Spieler aus einer gegnerischen Frage, Bemerkung, Verhalten, Tempo oder dergleichen einen falschen Schluss gezogen hat, wobei der Gegner keinen nachweislichen Bridgegrund für die Aktion hatte, und zum Zeitpunkt der Aktion gewusst haben könnte, dass sie sich zu seinem Vorteil auswirken kann, dann soll der Turnierleiter ein Berichtigtes Ergebnis zuweisen.

REGEL 89 – VERBOTENES VERHALTEN UND VERWERFLICHES BENEHMEN

A. Nachstehendes Verhalten ist ein Rechtsbruch:

1. der Versuch, mit rechtswidrigen Mitteln Informationen zu einem Board zu erhalten, das gerade gespielt wird, oder zu Boards, die noch zu spielen sind;

2. die Verwendung von rechtswidriger Information über das Board, das gerade gespielt wird, oder über Boards, die noch zu spielen sind;

3. auf rechtswidrige Weise dem Partner Informationen über ein Board, das gerade gespielt wird, zu übermitteln oder zu übermitteln zu versuchen;

4. anderen Spielern Informationen über Boards, die noch zu spielen sind, zu übermitteln oder zu übermitteln zu versuchen.

B. Ein Spieler, der gegen A. verstößt, unterliegt den Sanktionen für verwerfliches Benehmen im Sinne der anzuwendenden Disziplinarordnung¹

C. Methoden der Wahrscheinlichkeitsrechnung und Statistik dürfen verwendet werden, um eine Anklage wegen Verwendung verbotener Mittel der Informationsübermittlung zu begründen oder unterstützen.

D. Alle nachstehenden Punkte können als Gründe in Betracht gezogen werden, einen Rechtsbruch festzustellen, unabhängig vom Ergebnis auf den betrachteten Boards oder den nachfolgenden Aktionen (oder deren Ausbleiben) des Partners:

1. das Vorliegen einer statistisch signifikanten Korrelation zwischen dem Verhalten eines Spielers und den Karten, die er in der Hand hält;

2. das Vorliegen einer statistisch signifikanten Korrelation zwischen einer ungewöhnlichen Entscheidung eines Spielers und den Karten, die sein Partner oder ein Gegner in der Hand hält;

3. der Besitz von rechtswidrig erlangter Information, die sich auf nicht gespielte Boards oder nicht veröffentlichte Ergebnisse bezieht.

¹ Ein Zuständiger Verband kann auch Beweismittel aus Veranstaltungen berücksichtigen, die nicht in seinem Zuständigkeitsbereich stattgefunden haben. Dazu gehören auch Disziplinarmaßnahmen anderer Zuständiger Verbände.